スーパーファミコン®
SHVC-A3JJ-JPN

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

遊び方

じっきょう　パワフルプロやきゅう
実況パワフルプロ野球3™

PAWAFURU PUROYAKYU

KONAMI

このたびはコナミの「実況 パワフルプロ野球3」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。プレイされる前にこの説明書をお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この説明書は再発行いたしませんので大切に保管してください。

⚠警告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

もくじ

はじめに

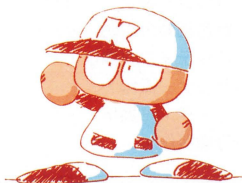
パワプロが究極に進化、パワーアップして登場だ！

★ペナントモードはもちろん130試合フルにプレイ！
★リーグ戦は2～6チームでプレイOK!
★アレンジモードで登録できるチーム数が14チームに増えたぞ!!
★当然!! 実況はさらにパワフルになっているぞ！
★新たにサクセスモードを追加！
特訓などして選手育成が出来るぞ！
選手を育てたら、好きなチームに登録だ!!
さあ、パワプロ3で究極のペナントレースを楽しもう!!

はじめてプレイする人はキャンプモードがおすすめ。

はじめてプレイする人はキャンプモードでみっちり練習をして操作方法をマスターしよう！

サクセスモードで自分だけの選手を育ててみよう!!

あなたは二軍選手から一軍入りを目指すプレイヤーになり努力、根性、体力でチャンスをつかんでサクセス(成功)しよう。いろいろつらいこともあるでしょうが、がんばって！
明日のスターはきみだ!!

1P向け

ここがパワーアップ！ペナントモード。

★実際のプロ野球と同じセントラルリーグか、パシフィックリーグでペナントレースを戦います。
★1リーグは6チーム登録の固定です。
★プレイヤーは6人まで参加可能（残ったチームはコンピュータが操作）
★日程は実際のプロ野球と同じです。
★試合のデータや細かい個人データが残り、打撃トップ10等のデータが見れます。
★サクセスモードで一軍登録された選手を登録できます。
★対戦数は1・3・12・26の中から選択できます。

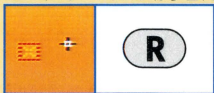
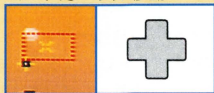
2～6人の対戦用

複数での対戦に便利なリーグモードを新しく追加！

★リーグは自由構成（セントラルリーグ、パシフィックリーグ混合、同チーム複数登録もできます。）
★サクセスモードで一軍登録された選手を登録できます。
★1リーグ　2～6人まで自由に登録できます。
★プレイヤーは6人まで参加可能
★日程はオリジナル設定です。（個人記録は残りません。）
★対戦数は1～26に自由に設定できます。

ＴＶ観戦ならではの臨場感を再現する、ＲＳシステムを採用。

RESPONSE SOUND SYSTEMとは

波形高率圧縮・高速転送によって、ゲーム中の実況中継を完全に実現させたコナミオリジナルサウンドシステムです。

コントローラ早見表

打つ

ミートカーソルの切り替え

ミートカーソル移動

スイング

バント

走る

全ランナー進塁

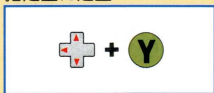
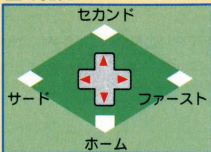
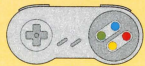
全ランナー帰塁

指定塁に進塁

指定塁に帰塁

塁の指定

Aタイプ

投げる

球種の決定

★右投手の場合

- ストレート（上）
- スライダー（左）
- シュート（右）
- カーブ（左下）
- フォーク パーム/S·F·F ナックル/スライダー（下）
- シンカー スクリュー（右下）

✚ボタンを押さないと、チェンジアップ

投球開始

B

コースの決定

(キャッチャーミットを動かす)

✚

けんせい球

- X セカンド
- Y サード
- A ファースト

守る

捕球(野手の移動)

✚

コントローラ早見表

打つ

ミートカーソルの切り替え

ミートカーソル移動

スイング

バント

走る

全ランナー進塁

全ランナー帰塁

指定塁に進塁

指定塁に帰塁

塁の指定

投げる

球種の決定

投球開始

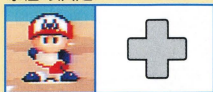
コースの決定

(キャッチャーミットを動かす)

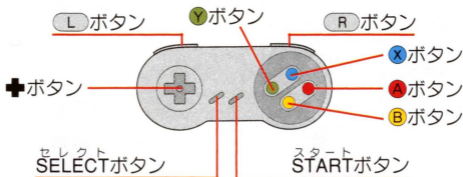
けんせい球

守る

捕球(野手の移動)

送球

塁タッチ

ゲームスタート

コントローラーの各部と名称

セレクト画面での基本的な操作方法

✚ …………… 項目の選択。

B・A ……… 決定または次の画面にすすむ。

Y・X ……… 取消または前の画面にもどる。

L・R ……… スクロールする画面はL、Rボタンで見ることができます。

ゲームスタート

1. スーパーファミコンにカセットを正しくセットし、電源スイッチを入れます。ゲームデモの後、タイトル画面が表示されます。

2. タイトル画面でSTARTボタンを押すと、モードセレクト画面になります。プレイするゲームモードを選び、A(B)ボタンで決定します。

モードセレクト画面の説明

いろいろなゲームモードで楽しめます。

対戦モード（1～2P） ➡P.10

友達やコンピュータとの試合が楽しめるぞ！

キャンプモード（1P専用） ➡P.36

初めてゲームをする人はまず、キャンプモードで練習しよう！

サクセスモード（1P専用） ➡P.40

ドラフト指名された新人選手になり、一軍入りを目指します。

新人モード ➡P.46

サクセスモードで一軍入りを果たしたら、選手が登録されます。
パスワードを使って、友達のカセットでもプレイができるぞ!!

サウンド ➡P.19

ゲームプレイ時のサウンド、実況の設定ができます。

ペナント（6人まで登録可能） ➡P.48

ペナントレースを戦います。

リーグ（6人まで登録可能） ➡P.52

好きなチームを2～6チーム選んで、リーグ戦を行います。
アレンジモードで作成したチームの登録もできます。

シナリオ（1P専用） ➡P.56

12種類のシナリオで与えられた条件の試合を戦います。
試合に勝てばシナリオクリアになります。

アレンジ ➡P.54

自分だけのチームを作ることができます。
対戦、キャンプ、ペナント、リーグモードで戦えるぞ！！
サクセスモードで一軍入りした選手はアレンジチームにチーム登録できます。

対戦モード

対戦モード

1. モードセレクト画面で対戦を選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

2. ひとりで、ふたりで、観戦、オプション、コントローラーの中からモードを選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

ひとりで・・・・・1P VS コンピュータ ➡P.11
ふたりで・・・・・2P対戦ができます。 ➡P.11
観戦・・・・・・・コンピュータ同士の対戦を観戦できます。
監督として参加もできます。➡P.12
オプション・・・・ゲームの設定ができます。➡P.18
コントローラー・・コントローラータイプの設定ができます。➡P.19

ひとりで、ふたりでモード

コンピュータや友達と対戦プレイが楽しめます。

1. チームセレクト画面で1P、2P（コンピューター）のチームを選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

2. 先攻・後攻とDHあり、なしを✚ボタンで決め、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

3. 球場セレクト画面で試合する球場を決め、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

★ハンディキャップ

全員普通

全員好調

全員絶好調

1～3の画面でⓁ、Ⓡボタンによりハンディキャップが設定できます。

4. ゲーム設定画面でゲームの設定を✚ボタンで設定します。設定が終わったらつぎにを選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

5. オーダー画面へ➡P.13

観戦モード

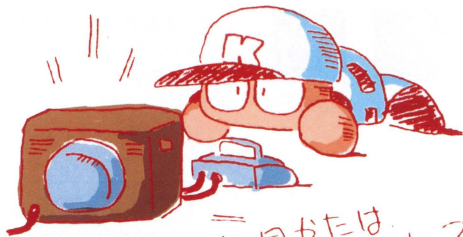
コンピュータの試合を観戦できます。

観戦モードについて

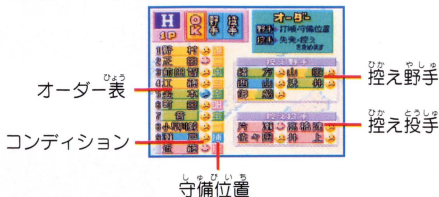
ゲームのはじめかたはひとりで、ふたりでモードと同じです。チームセレクト、先攻・後攻　・DHセレクト、球場セレクト、ゲーム設定、オーダーの順に決定し、ゲームスタートになります。

★監督について

試合中、STARTボタンでタイムがかかります。タイムをかけて代打、代走、投手、守備の選手交代指示やスコア、投手データ、オプションを見ることができます。➡P.30

2. 試合終了後、ゲームセット画面、成績画面が表示されます。➡P.34

オーダーの組み方

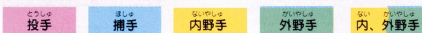
試合の先発メンバーのオーダーを決めます。

オーダー表の画面説明

コンディション

絶好調　好調　普通　不調　絶不調

★ペナントモードでは休みの投手に が付きます。

守備位置

守備位置よりカラー分けとポジションが表示されます。選手適正に合った守備位置に設定しないと守備力が低下します。

DHについて：ピッチャーの代わりに打撃専門の選手（指名打者）が代わりに打つ制度。DHをありにすると、ピッチャーは他のポジションを守れません。

オーダーの組み方(野手の変更)

野手変更のしかた

控え野手ウインドウ

1. オーダー画面で野手にカーソルを合わせ、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

2. かえたい選手を控え野手ウインドウから選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

野手データ

3. 交代選手を選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

守備位置変更のしかた

守備位置をかえたい選手の守備位置アイコンを選び、かえたい守備位置のアイコンに合わせ、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定。守備位置が入れ代わります。

守備位置アイコン

野手データの見方

★パワー、走力、肩力、守備はA～Fにランク分けされています。

A (よい) ➡➡➡➡➡➡➡➡➡➡➡➡ F (わるい)

★選手によってサブポジションが設定されている選手もいます。
選手適正に合った守備位置に設定しないと守備力が低下します。

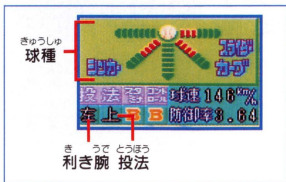
オーダーの組み方(投手の変更)

投手変更のしかた

1. オーダー画面で投手にカーソルを合わせ、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

2. 投手ウインドウから選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

3. 交代投手を選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

投手データの見方

★球種は矢印の値により曲がる角度や落差が違います。
また投手により投げることのできる球種は違います。➡P.64

★投手により利き腕があります。右➡右投げ、左➡左投げ
★投手により投法が違います。
上➡オーバースロー
横➡サイドスロー
下➡アンダースロー

★スタミナ、コントロールはA～Fにランク分けされています。
A (よい) ➡➡➡➡➡➡➡➡➡➡➡ F (わるい)

試合開始

スターティングオーダー画面では設定内容の確認ができます。また、オーダーやオプション設定の変更ができます。

試合開始

スターティングオーダー画面の試合開始にカーソルを合わせ、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定。試合開始になります。

オーダーの変更

スターティングオーダー画面のオーダーを組み直すを選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定。オーダー画面にかわります。➡P.13

オプションの変更

スターティングオーダー画面のオプションを選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定。オプション画面にかわります。➡P.18

ルール

ゲームは基本的に通常の野球のルールと同じです。
ただし、仕様上次の点については注意してください。

延長戦

セ・リーグがホームゲームの場合は15回、パ・リーグがホームゲームの場合は12回になります。（日本シリーズではホームチームがパ・リーグでも、延長は15回になります。）

コールドゲーム

初期設定にコールドはありません。1～10点まで設定できます。

得点

最高99点までしかカウントされません。

DH制（指名打者制）

チームを選んだときにどちらかがパ・リーグならばDH制は有りになります。この設定も変更することができます。

引き分け

ペナントモードでセ・リーグの試合では引き分けの場合、決着がつくまで再試合を行います。

オプション、コントローラー、サウンド設定

オプション画面はいろいろな試合設定ができます。サウンド設定ではサウンドについて変更ができます。

オプションの設定

<オプション画面での操作>

 ・・・項目の選択。

 ・・・項目の設定。

■コントローラーについて

Aタイプ、Bタイプに設定できます。➡P.19

■設定タイプについて

フリー：自分でオプション設定します。

初心者：
中級者：
上級者：
── オプション設定されています。

■各項目のオート、マニュアルについて

オート　　：コンピュータが操作します。
マニュアル：プレイヤーが操作します。
セミオート：走塁と守備に設定できます。

◆走塁セミオート➡ 先頭のランナーだけを操作します。他のランナーはオートです。

◆守備セミオート➡ 捕球までがオート。送球はプレイヤーが操作します。

■ミートカーソルについて

ロックオンを選ぶと、ミートカーソルの枠の中に十マークがあれば、ミートカーソルの中心が自動的にボールの十マークに近づきます。

■落下点表示について

する を選ぶと、飛んでいるボールの落下点×が見えますので、守備がしやすくなります。

■ミット移動について

見せないを選ぶと、キャッチャーミットの移動が見えなくなります。

★設定終了後、もどるにカーソルを合わせ、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

コントローラー設定

<コントローラ画面での操作>

✚・・・・・・項目の選択。

Ⓑ・Ⓐ・・・・決定。

■コントローラータイプについて

Aタイプ、Bタイプが選べます。(Aタイプがおすすめです。)

★それぞれの操作について➡P.22〜P.29

サウンドの設定

<サウンド画面での操作>

✚・・・項目の選択。

✚・・・項目の設定。

■サウンドについて

ステレオ、モノラルが選べます。

お持ちのテレビに合わせて設定できます。

■音声について

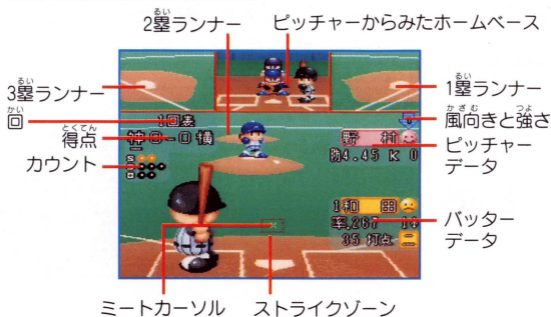
フル実況、ハーフ実況、審判が選べます。

パワプロ3を楽しむにはフル実況がおすすめです!

★もどるにカーソルを合わせ、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

試合画面の説明

試合画面にはアップ画面とロング画面の2つがあります。

アップ画面の説明

ロング画面の説明

★守備時には▼▼のついた選手を操作できます。
★野手がベースをふんでいると▼で表現され、ふんでいないときは▼で表現されます。
★中継のできる選手には▽マークがついています。
★記録のE(エラー)の後の数字は守備位置を表わしています。

1 投　2 捕　3 一　4 二　5 三　6 遊　7 左　8 中　9 右

今日の打撃成績について

バッターが打席につくと、今日の打撃成績が表示されます。

今日の打撃成績

★打撃成績のみかた

打球の飛んだ位置　右安　結果

打球の飛んだ位置	結果	結果
投 ピッチャー	安 シングルヒット	失 エラー
捕 キャッチャー	2 二塁打	野 フィルダースチョイス
一 ファースト	3 三塁打	犠 犠牲バント
二 セカンド	本 ホームラン	犠牲フライ
三 サード	併 併殺打	ス スクイズ
遊 ショート	飛 フライ	
左 レフト	邪 ファールフライ	
中 センター	直 ライナー	
右 ライト	ゴ ゴロ	

★その他の成績

走本 ランニングホームラン	
三振 みのがし三振	空振 からぶり三振
死球 デッドボール	振逃 振り逃げ
敬遠 敬遠	四球 四球
犠野 犠打でフィルダースチョイス	犠失 犠打で失策

■→ヒット　■→打数にならない記録　■→凡打

★バッターデータ、ピッチャーデータのみかた

コンディション

野 村
防4.45 K 9

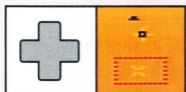
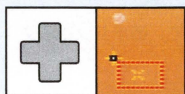
防御率　本日の奪三振数

バッティング操作

投球後に現れる十マークにミートカーソルを合わせて、タイミング良くスイングします。

●Aタイプのバッティング

1. ミートカーソルのきりかえ
Rボタンで切り替えます。

ふつう：ボールに当てやすい。
強　振：強い打球が打てるが当てにくい。

ボールのくるポイント

2. ミートカーソル合わせ
✚ボタンで十マークに合わせます。

★十マークにミートカーソルの×マークをぴったり合わせれば、強い打球が飛びます。
★打者によりミートカーソルはちがいます。

3. スイング
Bボタンでスイングします。

★押すタイミングで打球の方向を調整できます。

●Aタイプのバント

1. バントの構え
Aボタンでバントの構えをとります。

2. バント調整
✚ボタン↑↓で高さを決め、✚ボタン←→でバントの方向を決めます。

ミートカーソルを中心にもどす

★1球ごとにミートカーソルを中心にもどすことをおすすめします。

投球後に現れる十マークにミートカーソルを合わせて、タイミング良くスイングします。

●Bタイプのバッティング

1.ミートカーソルのきりかえ
Ⓡボタンで切り替えます。

ふつう：ボールに当てやすい。
強　振：強い打球が打てるが当てにくい。

ボールのくるポイント

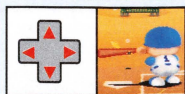
2.ミートカーソル合わせ
✚ボタンで十マークに合わせます。

★十マークにミートカーソルの×マークをぴったり合わせれば､強い打球が飛びます。
★打者によりミートカーソルはちがいます。

3.スイング
Ⓐボタンでスイングします。

★押すタイミングで打球の方向を調整できます。

●Bタイプのバント

1.バントの構え
Ⓧボタンでバントの構えをとります。

2.バント調整
✚ボタン↑↓で高さを決め、✚ボタン←→でバントの方向を決めます。

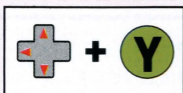
ミートカーソルを中心にもどす

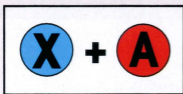
★1球ごとにミートカーソルを中心にもどすことをおすすめします。

ランナー操作

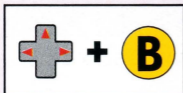
ランナーが塁に出たら、スタート、ストップ、盗塁の操作をします。

●Aタイプのランナースタート

全ランナースタート
Ⓧボタンでつぎの塁へ全ランナーがスタートします。

盗塁
指定する塁へランナー進む
✚ボタンで塁を決めて、Ⓨボタンでスタートします。

●Aタイプのランナーストップ、もどる

全ランナーが塁間でストップします。

★再スタート：Ⓧボタン
★塁にもどる：Ⓐボタン

全ランナーが塁にもどります。

指定する塁へランナーがもどる
✚ボタンで塁を決めて、Ⓑボタンでもどります。
★Ⓛ、Ⓡボタン連打で少し速く走れます。

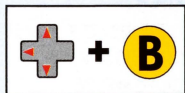
ランナーが塁に出たら、スタート、ストップ、盗塁の操作をします。

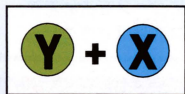
●Bタイプのランナースタート

全ランナースタート

Ⓨボタンでつぎの塁へ全ランナーがスタートします。

盗塁

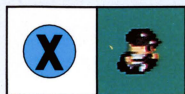
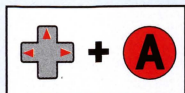
指定する塁へランナー進む

✚ボタンで塁を決めて、Ⓑボタンでスタートします。

●Bタイプのランナーストップ、もどる

全ランナーが塁間でストップします。

★再スタート：Ⓨボタン
★塁にもどる：Ⓧボタン

全ランナーが塁にもどります。

指定する塁へランナーがもどる

✚ボタンで塁を決めて、Ⓐボタンでもどります。

★Ⓛ、Ⓡボタン連打で少し速く走れます。

ピッチャー操作

球種、コースを決めて、投球します。守備シフト、牽制もできます。

●Aタイプのピッチャー操作

1.球種の決定

✚ボタンで球種を決めます。

★球種をきめるとき、そのピッチャーの持ち球でなければ首をふります。
★SELECTボタンでチェンジアップにもどります。
★球種について➡P.64

2.投球モーションスタート

Ⓑボタンで投球がはじまります。

キャッチャーミット

2.コース決定

✚ボタンでキャッチャーミットを操作してコースをきめます。

★投球モーション中にコースをきめます。投げたあとのコース変更はできません。

●Aタイプの守備シフト、牽制

外野守備シフト切りかえ

外前(外野前進)、外後(外野後退)をきりかえます。➡P.66

内野守備シフト切りかえ

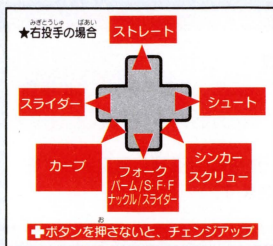
バントシフト、内前(内野前進)、内後(内野後退)をきりかえます。➡P.66

★SELECTボタンで守備シフトを元の位置にもどせます。

牽制球

指定のボタンを押すと、牽制球を投げます。

球種、コースを決めて、投球します。守備シフト、牽制もできます。

●Bタイプのピッチャー操作

1.球種の決定

✚ボタンで球種を決めます。

★球種をきめるとき、そのピッチャーの持ち球でなければ首をふります。
★SELECTボタンでチェンジアップにもどります。
★球種について➡P.64

2.投球モーションスタート

Ⓐボタンで投球がはじまります。

キャッチャーミット

2.コース決定

✚ボタンでキャッチャーミットを操作してコースをきめます。

★投球モーション中にコースをきめます。投げたあとのコース変更はできません。

●Bタイプの守備シフト、牽制

外野守備シフト切りかえ

外前(外野前進)、外後(外野後退)をきりかえます。➡P.66

内野守備シフト切りかえ

バントシフト、内前(内野前進)、内後(内野後退)をきりかえます。➡P.66

★SELECTボタンで守備シフトを元の位置にもどせます。

牽制球

指定のボタンを押して、Ⓑボタンで牽制球を投げます。

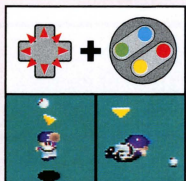
守備操作

▽の付いている選手をロング画面で操作します。他の選手はオートで動きます。▽はオートでボールの近くの選手に移ります。

●Aタイプの守備操作

選手の移動

✚ボタンで▽のついた選手をボールに移動させます。追いつくととれます。

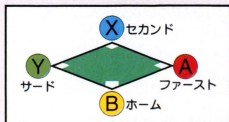
★L、Rボタンを押したままで▽を固定できます。

ジャンプ

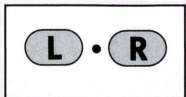
追いつかない打球にボールに近くでジャンプすると、捕れる場合もあります。

真上にジャンプ：✚ボタンを押さずにA(B、X、Y)ボタン。

よこっとびジャンプ：✚ボタンを押して、A(B、X、Y)ボタン。

★真上ジャンプ中に少しだけ選手を動かすことができます。

●Aタイプの送球、中継

送球

ボールをとった後、指定の塁にボールを投げます。

中継

L、Rボタンで中継選手にボールを投げます。肩の良くない外野手に有効です。

▽の付いている選手をロング画面で操作します。他の選手はオートで動きます。▽はオートでボールの近くの選手に移ります。

●Bタイプの守備操作

選手の移動

✚ボタンで▽のついた選手をボールに移動させせます。追いつくととれます。

★Ⓛ、Ⓡボタンを押したままで▽を固定できます。

ジャンプ

追いつかない打球にボールに近くでジャンプすると、捕れる場合もあります。

真上にジャンプ：✚ボタンを押さずにⒶボタン。

よこっとびジャンプ：✚ボタンを押して、Ⓐボタン。

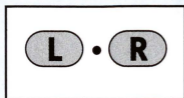
★真上ジャンプ中に少しだけ選手を動かすことができます。

●Bタイプの送球、中継

送球

ボールをとった後、塁を選び、Ⓐボタンで投げます。

★塁を指定し、Ⓑボタンで塁タッチができます。

中継

Ⓛ、Ⓡボタンで中継選手にボールを投げます。肩の良くない外野手に有効です。

試合中タイムをとって、選手の交代やスコアなどを見ることができます。

タイムのとりかた

試合中、ピッチャーの投球が始まる前にSTARTボタンでタイムがとれます。

★投球前にSTARTボタンを押し続けると確実にタイムを取ることができます。

攻撃時のタイム

攻撃時のタイム画面ではプレイ、代打、代走、スコア、投手データ、オプションが表示されます。

★プレイを選べばゲームが再開されます。

代打、代走について

1. 攻撃中、代打、代走を出したいときはタイムをとってタイム画面で代打、代走を選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。代打、代走画面にかわります。

2. 代打、代走に出したい選手を控え野手ウインドウのなかから選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

★野手データについて➡P.14

スコアについて

1. タイム画面でスコアを選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。スコア画面にかわります。

2. 現在の試合のスコアが表示されます。✚ボタンで選手を選ぶと、選手データも見ることができます。
また、Ⓐ(Ⓑ)ボタンでその試合での成績を見ることができます。

投手データについて

タイム画面で投手データを選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。投手データ画面にかわります。

✚ボタンで選手を選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで投手データが表示されます。
また、現在投球している相手チームの投手データもみることができます。2P対戦時、相手投手の球種は見れません。

★投手データについて➡P.15

タイム

守備時のタイム

守備時のタイム画面ではプレイ、投手、守備、スコア、投手データ、オプションが表示されます。

★プレイを選べばゲームが再開されます。

投手交代について

1. 守備中、投手を交代したいときはタイムをとってタイム画面で投手を選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。投手画面にかわります。

2. 交代する投手を控え投手ウインドウのなかから選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

★投手データのみかたについて➡P.15

守備交代について

1. タイム画面で守備を選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。守備画面にかわります。

2. 守備画面に現在のオーダーが表示されます。

★選手の交代、守備位置の変更について➡P.14〜P.15
★野手データのについて➡P.14

スコアについて ➡P.31

投手データについて ➡P.15

試合終了、試合結果画面の見方

試合終了後、試合のスコア、データ等の画面が表示されます。

試合終了画面について

試合結果画面について

試合結果と各データが見れます。データの見たいチームにカーソルを合わせ、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。Ⓐ(Ⓑ)ボタンで画面が送れます。

試合結果画面　打者編

	打	安	二	三	本	点	振	球	犠	盗	併	失
立浪	4	1			1	2					1	
山崎	1							1				
大豊	4										1	
パウエル	4											
仁村	3											
中村	2	1						1				
種田	3	1									1	
清水	2	1						1				
山本昌	2	1										
合計	27	5	0	0	1	2	0	4	0	0	4	0

★打者の結果項目の説明

- 打　打数
- 安　ヒット数の合計
- 二　二塁打数
- 三　三塁打数
- 本　ホームラン数
- 点　打点
- 振　三振数
- 球　四死球数
- 犠　犠打数
- 盗　盗塁数
- 併　併殺打数
- 失　失策数

試合結果画面　投手編

★投手の結果項目の説明

項目	説明
投球回	投球イニング数
打	対戦打者数
投	投球数
安	被安打数
振	奪三振数
球	与四死球数
失	失点
責	自責点
暴	暴投数
本	被ホームラン数

試合結果画面　配球記録

★配球記録の結果項目の説明

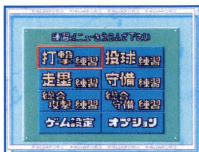
項目	説明
すべて	全ての球
初　球	初球の球
空振りにさせる	空振りさせた球
三振をとった	三振をとった球
打　ちとった	打ちとった球
ヒットを打たれた	ヒットを打たれた球
ホームランを打たれた	ホームランを打たれた球

キャンプモード

プレイするチームを決めて、キャンプで基本的な練習をします。

キャンプについて

1. チームを選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

2. 練習モードを選び、決定します。
決定後、それぞれの練習画面にかわります。

■打撃練習

バッターセレクト画面で配球、バッターを選び、打撃の練習をします。

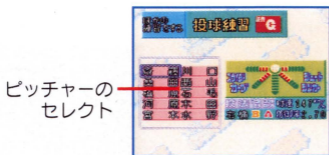
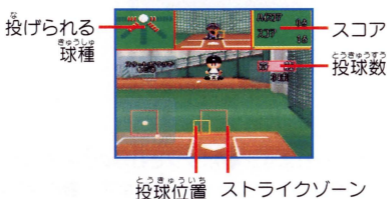
ピッチャーの投げる球を10球打ちます。打球に得点がつきます。
STARTボタンでキャンプ画面にもどります。

★バッティングの操作方法について➡P.22、23

★得点について

ボール球の見極め(球数には含まれません。) : 1点
ヒット : 4点　2塁打 : 5点
3塁打 : 6点　ホームラン : 7点
犠打(バント) : 1点　その他の打球は0点です。

■投球練習

ピッチャーセレクトでピッチャーを選び、投球の練習をします。

画面に□が表示されます。キャッチャーのミットを動かして、□を通過するように30球投球します。通過すれば得点がつきます。
STARTボタンでキャンプ画面にもどります。

★ピッチングの操作方法について➡P.26、27

★得点について

□を通過すれば、得点が入ります。投球数につれ□が小さくなります。15球以降キャッチャーミットの画面から□が消えての投球になります。得点は難度とともに1～4点に上がっていきます。

■走塁練習

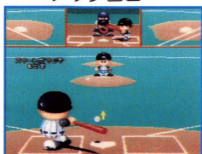
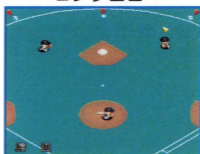
オーダーセレクト画面でオーダーを決め、走塁の練習をします。SELECTボタンで次々にランナーがスタートします。STARTボタンでキャンプ画面にもどります。

★走塁の操作方法について➡P.24、25

■守備練習

オーダーセレクト画面で守備位置、オーダーを決め、守備の練習をします。

1. アップ画面が表示されます。✚ボタンで打球の方向を決め、Ⓑボタン(Bタイプ時、Ⓐボタン)でコーチが打ちます。Ⓐボタン(Bタイプ時、Ⓧボタン)でバントもできます。STARTボタンでキャンプ画面にもどります。
★✚ボタン⬆でフライ、⬇でゴロを打つことができます。

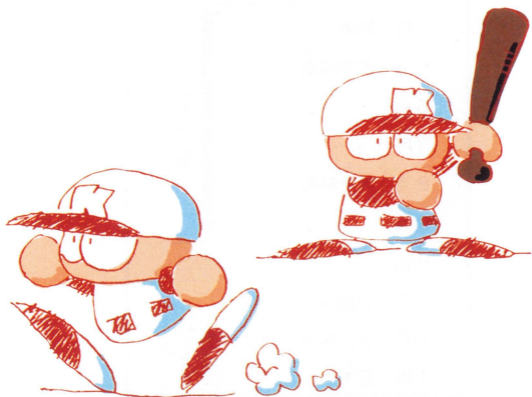
アップ画面

ロング画面

★Ⓛまたは Ⓡボタンで守備位置の前進、後退が選べます。
★守備の操作方法について➡P.28、29
★2Pコントローラー Ⓐ、Ⓧ、Ⓨボタンでランナーをセットできます。

■総合攻撃練習、総合守備練習

オーダーセレクト画面で守備位置､オーダーを決め、総合練習をします。

控え選手

どちらの練習も実際の試合と同じ操作ですが、チェンジはありません。
STARTボタンでキャンプ画面にもどります。

★操作方法について➡P.22～P.29

サクセスモード

プレイヤーは今年入団した新人選手です。二軍在籍の3年間トレーニング、試合をしながら一軍入りを目指します。3年間で一軍昇格ができなければ、ゲームオーバーになります。

サクセスモード攻略法

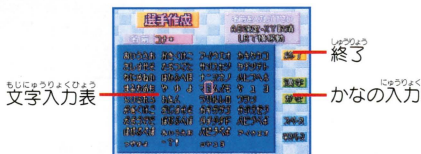
★まずは体あっての野球です。体調の管理はきちんと行いましょう。体調が悪いとケガをしやすくなります。
★やる気がない状態で、練習してもなかなか身につきません。
★チームメイトとの人間関係も考えて、うまくトレーニングしてください。
★コーチに気に入られると試合に出場できます。コーチにアピールするには、いろいろな方法があります。
★一軍昇格は監督の推薦が必要です。監督に認めてもらいましょう！
★監督に認めてもらうには試合で活躍してください。

年間予定表

月	予定	期間
2月	春キャンプ	
3月	オープン戦	
4月	開幕	シーズン中
5月	昇格時期	シーズン中
6月		シーズン中
7月		シーズン中
8月	昇格時期	シーズン中
9月		シーズン中
10月		
11月	秋期キャンプ	
12月	契約更改、オフ	オフシーズン
1月	自主トレ	オフシーズン

さいしょからプレイ

1. ファイル選択画面のさいしょからのファイルを選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。
★セーブしたファイルを選んだ場合は2以降の入力は行いません。

2. 選手の名前を入力します。✚ボタンで文字の選択。Ⓐ(Ⓑ)ボタンで入力します。Ⓧ、Ⓨボタンで1つ前の文字にもどります。
Ⓛ、Ⓡボタンで入力位置の移動ができます。
名前の入力が終わったら、終了にカーソルを合わせ、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

漢字の入力・・・画面右の 漢字 を選びます。
かなの入力・・・画面右の かな を選びます。
★名前中のスペースはサクセスモードでは省略されます。

3. 成長タイプを設定します。✚ボタンで選択。Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。
★マニュアル成長タイプについて➡P.43

4. チーム、プレイヤー設定を決定します。✚ボタンで選択。
Ⓐ、(Ⓑ)ボタンで入力します。
★チーム➡自称（自分の呼び方）➡利き腕➡守備（ポジション）➡出身➡趣味の順に決定します。

5. デモの後、ゲームスタートになります。

予定について

1. 週のはじめにセレクト表から今週の予定を選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

2. 予定の項目を選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。予定の実行後、結果が表示されます。

■トレーニング、キャンプ

いろいろなトレーニングが用意されています。✚ボタンで選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。トレーニング後、結果が表示されます。

★キャンプ時には打撃の項目があります。ピッチャーを相手にバッティングをします。打った打球に得点がつきます。➡P.36

■回復

休みを選ぶと選手の疲れ、あそぶを選ぶとやる気を回復させます。✚ボタンで選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

★選手はときどき病気にかかります。そのままにしておくとトレーニングや調子に影響します。その場合通院を選び、治療します。

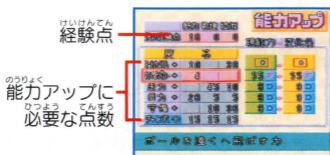
★トレーニング等で選手がケガをした場合、予定は回復しか選べなくなります。ケガが直るまで治療に専念します。

■電話

コーチ、チームメイト、実家に電話します。✚ボタンで相手を選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

★電話の効果は様々です。いろいろと電話をして試してみてください。

■能力アップ

成長タイプの設定を、マニュアル成長タイプにしてあると表示されます。キャンプやトレーニングで得た経験点を振り分けます。

能力アップ可能な項目はカラー表示されています。

1. ✚ボタン⬆⬇で能力アップ可能な項目を選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定、能力がUPします。
2. 能力アップの振り分けが終わったら、戻るを選んでⒶ(Ⓑ)ボタンで決定します。

■個人データ

現在の個人データ、特徴が表示されます。

■評判

監督、コーチ、チームメイトの評判が表示されます。

■システム

コントローラータイプを設定します。Ⓐ(Ⓑ)ボタンできりかえます。終わるを選ぶとサクセスモードが終了します。

サクセスモードの試合について

コーチより試合出場の指示があります。
サクセスモードの試合ではバッティング
とランニングの操作を行います。

★バッティングについて➡P.22～P.23
★ランニングについて　➡P.24～P.25

試合後、結果が表示されます。

ゲームオーバーについて

サクセスモードの二軍には最高3年間在籍できます。それまでに一軍昇格を目指してください。また、毎年12月に契約更改があります。そこで球団が契約を結んでくれればひきつづき球団に在籍できます。一軍に昇格できない、契約を結んでくれないときはゲームオーバーになり、セーブファイルは自動的に消去されます。

一軍昇格について

みごと一軍に昇格が決まったら、選手の登録が行えます。(最大8人)
サクセスモードで登録した選手はアレンジモードに登録ができ、使用できるようになります。

★一軍に昇格した新人選手はペナント、リーグ、キャンプモードで使用できます。アレンジモードの野手アレンジで新人選手をアレンジチームに入れセーブします。そのアレンジチームを各モードで選べば、新人選手が使えるぞ!! ➡P.55

また、新人モードのパスワードによって、友達のカセットでもプレイできます。➡P.46～P.47

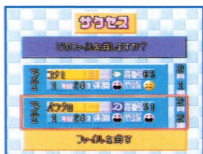
セーブ、終了について

サクセスモードのセーブは1週ごとにオートでおこなわれます。
ゲーム終わりたいときは予定画面のシステムの 終わる を選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

ゲーム中、むやみにリセットボタンを押すと、データが消失する恐れがあります。

ファイルの削除について

1. ファイル選択画面でファイルを消すを選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

2. ✚ボタンで消したいファイルを選択し、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。
はい、いいえを選択し、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

★一度消したデータは元には戻らないので、十分注意しましょう。

新人モード

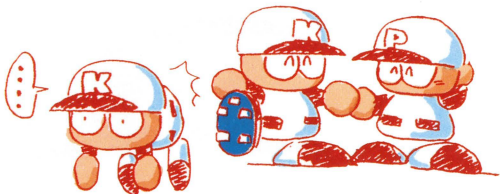
見事！サクセスモードで一軍入りを果たした選手は新人モードでパスワードが表示されます。友達のカセットにパスワードを入力してプレイすることもできます。

選手パスワード登録

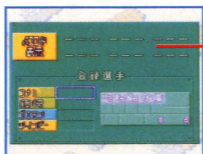
1. 新人登録画面で選手パスワード入力を選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

2. パスワードを入力します。✚ボタンで文字を選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。パスワードが正しければ、選手の名前入力画面が表示されます。

3. 選手の名前を入力します。アレンジモードで登録する事により、プレイができるようになります。➡P.55

★新人登録は8人までおこなえます。すでに8人登録されている状態で新人選手を登録したいときは、選手登録を抹消してください。

選手パスワード表示

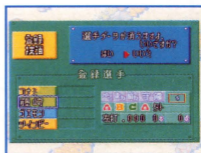
1. 新人登録画面で選手パスワード表示を選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

2. パスワード表示したい選手を選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンでパスワードが表示されます。

パスワード表示

★パスワード画面でⒶ(Ⓑ)ボタンで選手データ、特徴が表示されます。

選手登録抹消について

1. ファイル選択画面でファイルを消すを選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

2. ✚ボタンで消したいファイルを選択し、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。
はい、いいえを選択し、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

★一度消したデータは元には戻らないので、十分注意しましょう。
★アレンジモードでチーム登録している選手は選手登録の抹消はできません。

プレイするチームを決めて、ペナントレース制覇を目指します。
6人まで参加可能です。

最初からプレイ

1. ペナントレース画面でさいしょからを選びます。試合設定を決めます。設定が終わったら、つぎにすすむ を選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

2. アレンジチームを登録する場合はアレンジした同じチームを選び、登録します。設定が終わったら、決定を選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。
★アレンジモードについて➡P.54

3. 各チームのオプション設定を行います。
➡P.18

4. 本日の試合が表示されます。コンピュータ同士の試合を見たり、結果だけを見ることもできます。

5. プレイヤーのチームがプレイするときは、オーダーを決めゲームスタートになります。➡P.13～P.15

★ゲーム終了後、試合終了画面、試合結果画面が表示されます。
➡P.34～P.35

セーブ、終了について

試合終了時にデータをセーブできます。

はい➡セーブ　　いいえ➡セーブしない

★セーブしないで、ゲームを進行させることもできます。

★セーブ後 いいえを選ぶと、ペナントモードを終了できます。

ゲーム中、むやみにリセットボタンを押すと、データが消失する恐れがあります。

つづきからプレイ

ペナントレース画面でつづきからを選びます。
セーブしたゲームの続きからプレイできます。

データ消去

ペナントレース画面でデータ消去を選びます。
✚ボタンではい､いいえを選択し､Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

★一度消したデータは元には戻らないので、十分注意しましょう。

ペナントモード(公式記録)

ペナントモードのいろいろなデータを見ることができます。

公式記録画面

ペナントレース画面で公式記録を選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。Ⓐ(Ⓑ)ボタンを押すごとに、ペナントモードの各データが表示されます。

順位表

対戦表

チーム成績表

個人成績画面

順位表、対戦表、チーム成績表の表示後、個人成績画面が表示されます。個人記録を選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで表示されます。

TOP10に入る条件

打率、出塁率
自チームの現在の試合数×3.1以上の打席数が必要。

防御率、勝率
自チームの現在の試合数以上の投球回数が必要。

★個人タイトルのMVPはシーズン終了時に決定されます。

項目の内容

【打撃編】

- **打** 打数（打席数－犠－球）
- **安** ヒット数の合計
- **二** 2塁打数
- **三** 3塁打数
- **本** ホームラン数
- **点** 打点
- **振** 三振数
- **球** 四死球数
- **失** 守備時の失策（エラー）数
- **盗** 盗塁数
- **犠** 犠牲バント＋犠牲フライ
- **併** 併殺打数
- **塁打** 塁打数。単打→1、2塁打→2、3塁打→3、本塁打→4とした合計
- **打率** 安打数÷打数
- **出塁率** （安打数＋四死球数）÷（打席数－犠牲バント数）

【投手編】

- **投球回** 投球イニング数
- **打** 対戦打者数
- **投** 投球数
- **安** 打たれたヒット数
- **振** 奪三振数
- **球** 与えた四死球数
- **失** 失点
- **責** 自責点＊
- **暴** 暴投数
- **防御率** 自責点×9÷投球回数
- **試合** 登板試合数
- **勝率** 勝ち数÷（勝ち数＋負け数）
- **完投** 完投試合数
- **勝** 勝ち試合数の合計
- **負** 負け試合数
- **SP** セーブポイント（救援勝利＋セーブ）＊
- **セーブ** 自チームのリードを守りきった試合数

＊「用語説明」参照。➡P.65

リーグモード

プレイするチームを決めて、リーグ優勝を目指します。6人まで参加可能です。

最初からプレイ

1. リーグ画面でさいしょからを選びます。リーグ戦に参加させるチームを選びます。設定が終わったら、エントリー決定を選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

★リーグ戦にはアレンジチームや同じチームの登録も可能です。

2. 登録したチームのNo.1から順に名前をつけます。

3. ✚ボタンで文字の選択。Ⓐ、Ⓑボタンで入力します。(4文字入力できます。) Ⓧ、Ⓨボタンで1つ前の文字にもどります。Ⓛ、Ⓡボタンで入力位置の移動ができます。名前の入力が終わったら、入力OKにカーソルを合わせ、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

4. 登録したチームの名前入力がすべて終わったら、入力終了を選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

5. ゲーム設定(試合数)を設定します。✚ボタン←→で変更できます。(最大130試合)設定が終わったら、つぎへ にカーソルを合わせ、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

6. チームのオプションを設定します。➡P.18

7. 本日の試合が表示されます。

8. オーダーを決めゲームスタートになります。
★ゲーム終了後、試合終了画面、試合結果画面が表示されます。
➡P.34〜P.35

セーブ、終了について

試合終了時にデータをセーブできます。

はい➡セーブ　　いいえ➡セーブしない

★セーブしないで、ゲームを進行させることもできます。
★セーブ後 いいえを選ぶと、リーグモードを終了できます。
ゲーム中、むやみにリセットボタンを押すと、データが消失する恐れがあります。

つづきからプレイ

リーグ戦画面でつづきからを選びます。セーブしたゲームの続きからプレイできます。

データ消去

リーグ戦画面でデータ消去を選びます。✚ボタンではい、いいえを選択し、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

★一度消したデータは元には戻らないので、十分注意しましょう。

アレンジモード

自分だけのオリジナルチームを作ることができます。
さらにサクセスモードで一軍入りした選手の登録や新人モードの選手パスワードで友達の選手の登録もできます。
アレンジチームで作成したチームを使って、対戦、キャンプ、ペナント、リーグモードでプレイできます。

アレンジチームの作り方

1. アレンジチームを作るファイルを選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。
★アレンジチームは最大14チームまで登録が可能です。

2. アレンジするチームを選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

3. アレンジ画面にもとになるチームの選手一覧が表示されます。野手、投手アレンジを選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

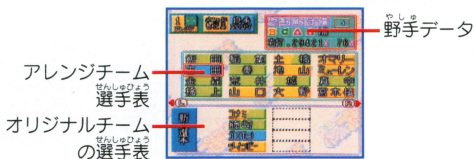
アレンジチームの消去

1. アレンジ画面でチームをけすを選びⒶ(Ⓑ)ボタンで決定。消去するチームを選びます。

2. ✚ボタンではい、いいえを選びⒶ(Ⓑ)ボタンで決定します。

★一度消したデータは元には戻らないので十分注意しましょう。
★ペナント、リーグモードに参加しているチームは消去できません。

■野手アレンジについて

1. アレンジするチームの選手表から選手を選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。つぎにⓁ、Ⓡボタンでオリジナルのチームの野手表から選手を選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで入れ代わります。

2. アレンジが終わったら、メニューにもどるを選択し、Ⓐ(Ⓑ)ボタンでアレンジ画面にもどります。

■投手アレンジについて

1. アレンジするチームの投手表から選手を選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。つぎにⓁ、Ⓡボタンでオリジナルのチームの投手表から選手を選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで入れ代わります。

2. アレンジが終わったら、メニューにもどるを選択し、Ⓐ(Ⓑ)ボタンでアレンジ画面にもどります。

★1つのアレンジチームに同じ選手を登録することはできません。

データセーブ

チームのアレンジが終わったら、アレンジ画面のデータセーブを選択し、Ⓐ(Ⓑ)ボタンでアレンジデータがセーブされます。

95年度の名勝負をモチーフにした試合の途中から、ゲームスタートし、クリア(試合に勝つ)するモードです。全てのシナリオをクリアすると、エンディング画面を見ることができます。

シナリオモードについて

ファイル選択画面でファイル1か2を選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

シナリオクリア数

プレイするシナリオを選びます。

難度

★難度について

★ ➡➡➡➡ ★★★★★
簡単　　　　　難しい

コントローラータイプについて

ファイル選択画面でコントローラータイプの切り替えが、Ⓐ(Ⓑ)ボタンを押すとできます。

セーブ、終了について

シナリオモードのセーブはオートでおこなわれます。
★クリア画面の後 いいえを選ぶと、シナリオモードを終了できます。
ゲーム中、むやみにリセットボタンを押すと、データが消失する恐れがあります。

バッテリーバックアップ機能について

この製品のゲームデータは内蔵電池で記憶しています。内蔵電池の寿命がなくなると、記憶させていたデータが消え、データ記憶ができなくなります。このような症状が起こった場合は、内蔵電池の寿命が切れている可能性がありますので電池交換をお勧めいたします。なお、電池交換の場合は残っている記憶データもすべて消失しますのであらかじめご了承ください。詳しくは69頁の電池交換規定を参照のうえ、コナミ(株)各サービスセンターまたは、お買い上げ店にお問い合わせください。

データ消去

シナリオ画面でファイルのデータを消すを選びます。✚ボタンではい、いいえを選択し、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定します。

★一度消したデータは元には戻らないので、十分注意しましょう。

シナリオ集

セントラルリーグ

1 【真・ON対決】

ヤクルト vs オリックス

10/22：グリーンスタジアム神戸
8回表 0-2：二死一・二塁、野田vs土橋

'95のペナントレースは、王監督のダイエーと長嶋監督の巨人がそれぞれ30億ものＦＡ等で大型補強を行った事により、開幕前から「日本シリーズはＯＮ対決か」と騒がれた。しかし、フタを開けてみれば仰木監督のオリックスと野村監督のヤクルトがそれぞれのリーグを制し、別の意味の「ＯＮ対決」日本シリーズになるという皮肉な結末だった。

特にヤクルトはシーズン前にマスコミに最下位候補とまで言われていたが、野村監督以下よく団結し、他球団から放出された三外国人選手（オマリー、ミューレン、ブロス）の活躍もあって栄冠を勝ち得た。シナリオは、日本シリーズ第二戦のハイライトシーンを再現している。好投の野田を打ち崩してシリーズの主導権を握れるか。

2 【地獄のマラソン】

広島 vs 巨人

9/1 東京ドーム
9回裏 5-5：無死 佐々岡vs村田真

終盤、前田・山田・金本といった主力選手が次々と負傷欠場しても、広島は粘り強く締めない戦いを続けていた。9月1日からの対巨人3連戦は、首位ヤクルト追撃のためにどちらのチームも絶対に負けられない大事なポイントだった。このシナリオはその第一戦を扱っている。実際には、5時間34分にも及ぶ熱戦の末に引き分けに終わり、さらに残り2戦はどちらも1点差のサヨナラ負けで、広島の逆転優勝の望みは絶望的になった。しかし、あるいはこの初戦を取ることができれば後の2試合の展開も異なったものになったかもしれない。

3

【メイクドラマ】

巨人 vs 広島

読売

9/3　東京ドーム
10回裏 4-4：一死満塁　高橋健vs松井

ＦＡで他チームの主力選手を獲得し、優勝の最有力候補と言われた巨人。しかし、ホームランを打つ選手ばかりを並べた打線は守備、走塁に重大な支障をきたし、ペナントレース前半は苦しい戦いを強いられる。逆に後半戦は、若手中心の選手起用に切り替えると調子が良くなった。終盤の巨人の快進撃はヤクルト・広島をおびやかし、あわや「メイクドラマ」となりかけたほどだ。

後藤・高村・吉岡といった生えぬきの若手が現れるのと前後して、長年巨人の4番として親しまれた原選手が引退。96年度、松井はその後を受けて巨人の4番になれるだろうか。このシナリオで、その解答を見つけてほしい。

4

【奇跡】

横浜 vs 巨人

YOKOHAMA
BayStars
REACH FOR THE STARS

7/16　横浜スタジアム
9回裏 7-5：二死　木田vs石井

「勝負はゲタをはくまで判らない。」7/16の横浜ー巨人戦は、まさにそういう試合だった。5回を終わった時点で、7−1。もはや巨人の勝利は動かしがたく見えた。しかし、まず7回にローズが2点差に詰め寄る満塁ホームラン。これで試合はわからなくなったが、その後の9回裏二死走者なしの状況で、ほとんどの観戦者は巨人の勝利を確信したはずだ。実際の試合では、石井・波留の連続ヒットの後に鈴木がサヨナラ３ラン。野球は最後まで目が離せない。

5 【大反撃】

中日 vs 広島

7/30　広島市民球場

7回表 0-9：無死一・二塁　近藤vs佐藤

野球はサッカーのように一点ずつ点が入るスポーツではない。ランナーがたまって一発が出れば、大量得点も可能である。そのため、しばしば信じられないような逆転劇も起こる。

このシナリオの試合は、中日が最終的に逆転勝ちしたのだが、はたして再現できるだろうか。

6 【裏天王山】

阪神 vs 中日

9/5　ナゴヤ球場

9回表 0-1：無死　今中vsクールボー

阪神の球団創立60周年。しかし、シーズン開幕より伸び悩み、6月には早くもペナントレースから脱落。終盤はチーム全体にやる気が見えず、結局借金38という無惨な成績に終わった。

シナリオは、すでにペナントレースから置き去りにされた2チームの、最下位争いを再現している。なお、実際の試合では、たった2時間13分で今中に完封をされている。

パシフィックリーグ

7

【決闘】

オリックス vs ヤクルト

BlueWave

10/25 明治神宮野球場

11回裏 1-1：一死一・二塁 小林vsオマリー

「がんばろう神戸」を合い言葉にがんばってリーグ優勝を果たしたオリックス。しかし、優勝直前のもたつき同様、日本シリーズでも初出場の緊張からか実力を発揮できず、苦しい戦いが続く。

3連戦の後の第4戦も、途中までは完全なヤクルトペースで進んだ。9回表、小川のソロホームランで同点に追いついた後もあと一点が奪えない。逆に11回裏にヤクルトは一死一・二塁のチャンス。ここでシリーズで大活躍のオマリーを迎える。

実際の試合では、2球もあわやホームランか、と思える大ファウルを打たれながらも14球目で、小林がオマリーを三振にとり、オリックスを勝利に導いた。さて、あなたはオマリーを抑えられるだろうか。

8

【マジック1】

ロッテ vs オリックス

CHIBA LOTTE Marines

9/17 グリーンスタジアム神戸

8回表 1-3：二死満塁 平井vs初芝

今季、ロッテはバレンタイン監督や立花コンディショニングコーチのもと、チームの再生に取り組んで成功した。そして、10年ぶりのAクラス。終盤のロッテはパ・リーグ最強のチームであった。

9/4からの対オリックス3連戦。ここでマジック1のオリックスを3タテし、オリックスの地元優勝を阻む。シナリオはその3連戦の最後の試合を扱っている。目前での胴上げを阻止できるだろうか。

9

【壁】

西武　vs　オリックス

6/30　西武ライオンズ球場
9回裏 2-3：無死　平井vs佐々木

95年の西武はオリックス以外のチームには大きく勝ち越しているのに、オリックスとの直接対決に5勝21敗と負け越して3位に甘んじる結果になった。
6月14日の対オリックス戦に負けてから対オリックス15連敗。6月15日から後は首位に返り咲くことはなかった。しかし、6月30日からの3連戦の最初の試合を勝っていれば、また違った流れになったかもしれない。リリーフエース平井を打ち崩して、王者の地位を守れるだろうか。

10

【粘投】

日本ハム　vs　ダイエー

9/16　東京ドーム
8回表 5-3：一死二塁　グロスvs村松

9/16の日本ハムーダイエー戦は、デューシーのラフプレイがきっかけで乱闘になり、ライマーとデューシーが退場になるという波乱の幕開けとなった。両軍の投手も序盤は乱れたものの、その後は立ち直り、3回以降はお互いに0行進となる。
こういう試合展開だと、リードされている方の投手はつらい。しかし、グロスは味方の反撃を信じて8回のピンチも切り抜ける。実際の試合ではこのあと日本ハムは逆転勝ちをするのだが、再現できるだろうか。

11 【守勢】

ダイエー vs オリックス

6/10 グリーンスタジアム神戸
6回裏 4-3：一死一塁 工藤vs藤井

6/10のダイエーは、前半オリックスを圧倒。4-0とリードして、安打数も10-0で楽勝ペースだった。しかし、6回裏にイチローのホームランでいきなり追いつかれてしまった。

イヤなムードの中、7回に吉永がタイムリー。粘るオリックスを再び突き放して勝利を得たが、残塁10と課題の残る試合だった。

12 【草魂】

近鉄 vs オリックス

8/8 ナゴヤ球場
7回裏 6-6：無死二塁 小林vs内匠

95年度の近鉄は鈴木監督で3年目のスタートを切った。練習方法や采配などで選手達との衝突が噂されたが、エース（野茂は大リーグへ）と3、4番コンビ（石井・ブライアントはケガで欠場）を欠いたチームでは好成績を望む方が無理だというものだ。

結局、近鉄は下位に低迷し、8/8の試合を最期に鈴木監督は休養に入る。ここまで近鉄は7連敗。この試合も8回表に同点に追いつかれてしまう。鈴木監督は内匠にしっかりと送らせて再びリードを奪い、連敗を止めたが………。

球種説明

●**ストレート**：真っすぐの速い球。140Kｍ以上のストレートを持っていたらグイグイ押せるはず。

●**スライダー**：ストレートのようだが利き腕の反対側に鋭くスライドする球。シンを外すのに有効。巨人の石毛のように、縦に変化するスライダーもある。

●**カーブ**：利き腕の反対側に曲がりながら落ちる変化球。低目に決めるほど効果大。ストレートとの速度差でバッターのタイミングを狂わせる。

●**シュート**：スライダーとは逆方向に変化する球。右ピッチャーの場合、右バッターの内角にくい込ませて凡打を打たせるのが有効。

●**シンカー**：シュート回転して沈む変化球。サイドスローの投手が得意とする。低目に決めないと効果は薄い。

●**スクリュー**：シュート回転して沈むシンカーと同じだが左投手が投げるものはスクリューと呼ばれる。内野ゴロを打たせるのに有効。

●**フォーク**：ストレートのように見え、バッターの手前でストンと鋭く落ちる空振りさせるのに有効な球。低目に決めないと効果は薄い。

●**S・F・F**：スプリット・フィンガード・ファースト・ボールの略。フォーク系の変化球だが変化が小さくフォークより速い。

●**パーム**：これもフォーク系だがフォークよりブレーキがかかった球。タイミングを狂わせるのに有効。低目に投げること。

●**ナックル**：投げた本人もどう変化するかがわからない変化球。基本的に落ちる球なので低めに決める。

●**チェンジアップ**：ストレートと同じ腕の振りで投げるスピードを落とした球。読まれると危険だが、バッターが強振した場合タイミングを狂わせやすい。ストレートの組み合わせで使う。

◇失投率は落ちる球種ほど高くなります。

低い ◀ ◀ ◀ 失投率 ▶ ▶ ▶ 高い

チェンジアップ　ストレート　スライダー　シュート　フォーク　カーブ　シンカー

用語説明

インフィールドフライ

このルールは野手がわざとフライを落として併殺を狙うプレイを防ぐためにあります。インフィールドフライが宣告されたらバッターはアウトになります。（ただし、捕れずにファウルになれば無効です。）このとき野手が捕れずにボールを落としてもランナーは進塁しなくて大丈夫です。ノーアウトか1アウトでランナー1、2塁か満塁のときに内野フライを打ち上げて内野手がとれそうなら宣告されます。

フィルダースチョイス

野選。フェアのゴロを捕った野手がバッターランナーをアウトにせず先行ランナーをアウトにしようとして送球し、オールセーフにしてしまう行為のこと。記録はヒットでもエラーでもありません。ランナーがいないときや、フライを捕ったときにはフィルダースチョイスにはなりません。

自責点

ピッチャーの責任となる失点で防御率計算の対象となる。エラーで生き残ったランナーがホームインしたり、エラーが無かったらすでに3アウトという状況で点を取られても自責点にはなりません。またランナーを出してピッチャー交代した後、次のピッチャーが打たれて先のランナーがホームインした場合、自責点は前のピッチャーに付きます。

SP（セーブポイント）

セーブ数と救援勝利数をたしたもの。
セーブは自チームのリードを守って最後に投げていた投手に付きますが、勝利投手ではないことや、点差などの条件があります。救援勝利は救援したピッチャーが投げている間に自チームが勝ちこしてそのままリードを守れば付きます。つまり先発投手以外が勝ち投手になった場合、全て救援勝利になります。

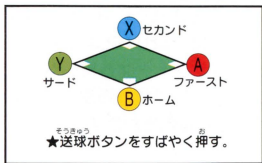
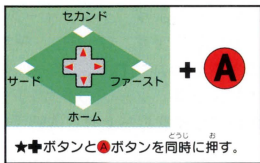
便利な機能

守備時のクイックな送球の方法

コントローラ　Aタイプ

★送球ボタンをすばやく押す。

コントローラ　Bタイプ

★✚ボタンとAボタンを同時に押す。

盗塁予約の方法

ピッチャーが投球を始める前に盗塁操作をしておくと、盗塁予約ができ、投球開始と同時にスタートできます。

守備シフトについて

バントシフト・・・内野手を極端に前進させる。

内前・・・・・・・・内野手を前進させて、3塁ランナーの本塁突入を防いだりします。

内後・・・・・・・・内野手を下げて、強いゴロなどに備えます。足の遅い強打者に対する守備。

外前・・・・・・・・外野手を前進させて、ポテンヒットなどを防いだりします。ピッチャーなどの弱打者に対する守備。

外後・・・・・・・・外野手を下げて、左中間、右中間を抜く長打を防いだりします。

サクセスモードでのちょっと便利な機能について

メッセージウインドウの文字表示は、X(Y)ボタン押しっぱなしでページ切り替えまで送れます。また、文字表示の終わりで✚ボタン⬆を押すと少しスクロールして、前のメッセージが見れます。

ワンポイント攻略法

2ストライクまでは強振で長打を狙おう!!
バント時の強振モードは強いバントになるぞ!!

ランナーを出したら速球中心の配球で盗塁を警戒しよう！
また、速球をアウトコースに外すとランナーを刺しやすい。

ランナーを3塁においてしまったら落ちる球はなるべく控えよう。暴投の危険性があるからだ。

選手の中には内野でも、外野でも守れる選手がいる。
守備はなるべく正規のポジションで守らせよう。

投球モーション中に、投球ボタンを連打すると、
スピードアップするぞ！

落ちる球は低めに決めよう。低いほど効果が大きい。

コナミの「必殺コマンドコントローラー」(別売)にキャンプモードなどで練習した投球コマンドをセットしておけば、とっておきの投球ができるぞ！

サクセスでなかなかいい選手ができないときは、ノックを中心に練習をしてみよう！

ペナントレース

	試	勝	敗	分	勝率	差		試	勝	敗	分	勝率	差
1ヤクルト	130	82	48	0	.631		1オリックス	130	82	47	1	.636	
2広島	131	74	56	1	.569	8.0	2ロッテ	130	69	58	3	.543	12.0
3巨人	131	72	58	1	.554	10.0	3西武	130	67	57	6	.540	12.5
4横浜	130	66	64	0	.508	16.0	4日本ハム	130	59	68	3	.465	22.0
5中日	130	50	80	0	.385	32.0	5ダイエー	130	54	72	4	.429	26.5
6阪神	130	46	84	0	.354	36.0	6近鉄	130	49	78	3	.386	32.0

個人タイトル受賞者

MVP	オマリー	ヤ	初		イチロー	オ	2	
首位打者	パウエル	中	2	3割5分5厘	イチロー	オ	2	3割4分2厘
最多本塁打	江藤　智	広	2	39本	小久保裕紀	ダ	初	28本
最多打点	江藤　智	広	初	106点	イチロー	オ	初	80点
最多打点					初芝　清	ロ	初	80点
最多打点					田中幸雄	日	初	80点
最多安打	野村謙二郎	広	2	173本	イチロー	オ	2	179本
最高出塁率	オマリー	ヤ	4	4割2分9厘	イチロー	オ	2	4割3分2厘
最多盗塁	緒方孝市	広	初	47個	イチロー	オ	初	49個
最多勝利	斎藤雅樹	巨	4	18勝	グロス	日	初	16勝
最優秀防御率	ブロス	ヤ	初	2.33	伊良部秀輝	ロ	初	2.53
最優秀救援	佐々木主浩	横	2	39セーブポイント	平井正史	オ	初	42セーブポイント
最多奪三振	斎藤雅樹	巨	初	187個	伊良部秀輝	ロ	2	239個

電池交換規定

「カセット内蔵バッテリーバックアップ用電池交換について」

1．取扱説明書の注意書きにしたがい、正常な状態で使用した上で内蔵電池が切れた場合は以下の規定にもとづき電池交換をいたします。尚、商品をお送りいただく前に、必ず電話連絡をお願いいたします。

(1) 発売日より1年間は無償にて電池交換いたします。

(2) 発売日より1年間以上経過した場合の電池交換は有償交換となります。

2．発売日より1年間以内でも次の場合は有償となります。

(1) 使用上の誤り、不当な修理や改造による電池消耗。

(2) お買い上げ後の移動、輸送、落下などによる電池消耗。

(3) 火災、地震、風水害、落雷、その他天災地変、公害、塩害、異常電圧などによる電池消耗。

3．カセット内蔵電池の消耗、交換時には記憶していた内容が消失します。その内容および、このソフトを使用したことによる損害、逸失利益または第三者からのいかなる請求においても、当社は一切その責任を負いませんのであらかじめご了承ください。

4．上記内容にもとづく電池交換は日本国内においてのみ有効です。上記内容についてご不明な点等がございましたらコナミ（株）、各サービスセンターにご連絡ください。

■修理依頼先：コナミ株式会社

東京サービスセンター　〒101 東京都千代田区神田神保町3－25
TEL 03-3234-8768（直）

大阪サービスセンター　〒561 大阪府豊中市庄内栄町4－23－18
TEL 06 - 334-0335（直）

⚠警告

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。

●使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

⚠注意

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。
長時間使用する時は、適度に休憩してください。
めやすとして1時間ごとに10〜15分の小休止をおすすめします。
スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

〈使用上のお願い〉

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
●カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

ABC スポーツアナ 安部憲幸 （社）日本野球機構公認　IBM BIS プロ野球公式記録使用
東京ドーム公認

コナミ株式会社

〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

東京サービスセンター　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL03-3234-8768(直)
大阪サービスセンター　〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL06- 334-0335(直)

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室
コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573（ハロー コナミ）
営業時間：月曜日〜金曜日（祝日を除く）10:30〜17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。